

Frankenstein's
MONSTER



Deactivation Instructions

Objectif Deactivation

Inaktivierungs-Anweisungen

Istruzioni per la disattivazione

Instrucciones de desactivacion

De Aktiveringsinstruktioner

A GAMEWORLD™ Video Game

FRANKENSTEIN'S MONSTER

Macabre Mission Beyond the Grave

In the ghoulish castle of Dr. Frankenstein, a fiendish monster is being created. You can still stop it by building a barricade around Frankenstein's Monster before he comes to life. To succeed you will have to move fast avoiding poisonous spiders, vampire bats and terrifying ghosts.

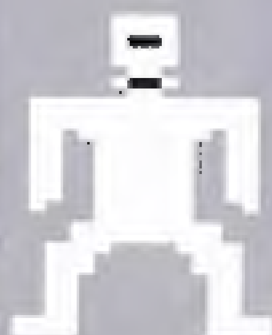
Fiend Foiling Objective:

You must build a barrier around Frankenstein's Monster before he is completely energized.



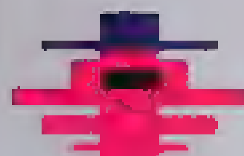
Player

Player must collect stones from the dungeons of Dr. Frankenstein's castle and bring them to the tower where he must construct the barrier around Frankenstein's Monster.



Frankenstein's Monster

A grotesque creature that is slowly being energized. Once completely energized, he will come alive and direct his fury on the helpless villagers.



Power Probe

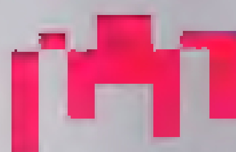
This device absorbs the energy released by an electrical storm and distributes it to Frankenstein's Monster.

Ghoulish Creatures to Avoid



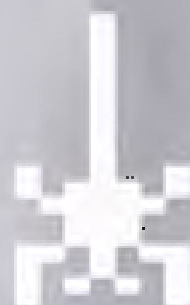
Ghost

Whether real or mere illusion, these characters are equally terrifying. Contact one of them and you'll become mesmerized for a short time.



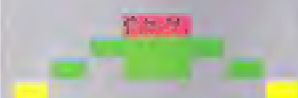
Giant Tarantula

These creatures crawl freely throughout the castle. Avoid them or their venom will temporarily immobilize you.



Spider

The dungeons of the castle are infested with these crafty pests. Without warning they'll drop upon you from the cracks in the stone ceiling. They seem determined to drive you into the deadly pool of acid.



Bat

Lurking in the dark corners are scores of blood thirsty vampire bats who will swarm you as you make your final assault on Frankenstein's Monster.

How To Stop Frankenstein's Monster

1. *Hook up your video game system according to the manufacturer's instructions.*
2. *With game console power off, firmly insert your* **Frankenstein's Monster**™ *game cartridge.*
3. *Turn game console power on. The game scene should appear. It will be in a standby mode. If no picture appears, check to make sure your game unit is hooked up correctly to your TV, then try steps 1 through 3 again.*
4. *Adjust the "Brightness" control on your TV for best contrast.*
5. *Plug your joystick controller into the left receptacle of your game console. For two players, use both joystick controllers. Player 1 uses the left controller and Player 2 uses the right controller.*
6. *Depress "GAME SELECT" switch for one or two player option. The number of players will appear on the top of your screen.*
7. *Select your level of difficulty by positioning the "DIFFICULTY" switch at either Level A (for Advanced) or Level B (for Beginners).*
8. *Depress the "GAME RESET" switch, then press the red fire control button on your joystick controller to start game play. Lightning will periodically flash across the screen toward the power probe which in turn will start to energize the Monster. As the Monster absorbs this energy he will slowly turn a green color. When he is completely green he will come alive and break away from the castle. Your objective is to prevent this from happening by constructing a wall around the Monster.*

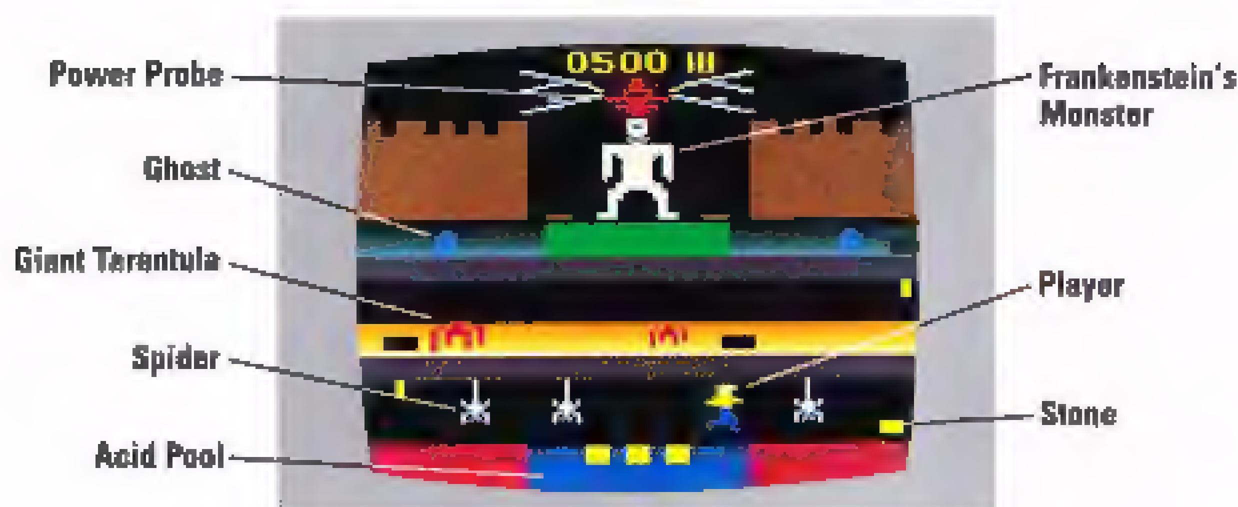
   If your difficulty switch is set for beginners you will have 8½ minutes to finish the wall. In the advanced level you will only have 5 minutes.

9. Use your joystick controller and make your way to the lower level of the castle and pick up the stone shown at the lower right hand corner of your screen. Avoid falling through trapdoors or contacting ghosts and spiders. They will lower your score and slow you down. You can either avoid them or use your fire control button to jump over them. NOTE: You cannot jump over the ghost.

Once you have retrieved the stone you must make you way back to the top of the castle. To climb up through a trap door, press the red fire control button while holding the joystick in the forward position. When you reach the top of the castle you must make your way behind the green-colored wall. At this point Scene 2 will appear and you will be swarmed by vampire bats. Continue through the swarm toward the Monster. At each side of the Monster there will be a small footing where you must place your stone. If you succeed the screen will change back to scene 1, which will show the beginnings of a wall on both sides of the Monster. To finish the wall you must repeat the above process 6 times. Each time will be more difficult.

10. If you fall into the pool of acid you will lose one turn. If in a single player mode, the game will automatically move onto your next turn. The timer does not stop. If there are two players, the game will automatically shift to player two's turn at which time his timer will start. When a player loses three turns the game will be over. Depress the "RESET" button and start a new game.

Scoring



In this game you will start with ***500 points****. Each time you run into a ghost or a spider you will lose* ***20 points****. Each time you contact a bat you will lose* ***10 points****. Falling through a trapdoor will cost you* ***100 points****. If you are unfortunate enough to fall into the pool of acid, you will lose* ***200 points*** *and one of your three lives.*

For each stone you place around the Monster, you will gain a bonus of ***500 points****. Finally, if you finish the job before your time runs out, you will gain a bonus of* ***100 points*** *for each unit of time saved. NOTE: It takes 30 units of time to energize the Monster.*

Additional Fiend Foiling Strategies

The primary objective in this game is to beat the timer and enclose the Monster. A secondary objective is to complete the primary objective with the highest possible score.

If you are beginning to run out of time, you can take short cuts by jumping through the trap doors to the platform floating in the acid. This will cost you ***100 points,*** *but it will save time.*

When jumping over the pool of acid, watch closely for the spiders. They will give you about a one-second warning before they drop into your path. It is best to make your jump immediately after the spider has completed its descent.

Remember! This game gets more difficult with each stone you collect. Move as quickly as possible to save the time you will need later when you face additional trapdoors, even larger tarantulae, and moveable platforms floating on the pool of acid. Be prepared for even more surprises as you get closer to completing the barrier.

Macabre mission au-delà du tombeau

Dans l'enceinte du lugubre château du docteur Frankenstein, un monstre démoniaque est sur le point de naître. Vous pouvez mettre fin à ce projet diabolique en construisant une barricade autour du monstre de Frankenstein avant qu'il ne s'éveille à la vie. Mais attention aux araignées venimeuses, aux vampires et aux fantômes effrayants.

Comment déjouer les plans du châtelain démoniaque:

Vous devez élever une barricade autour du monstre de Frankenstein avant qu'il ne soit complètement activé.



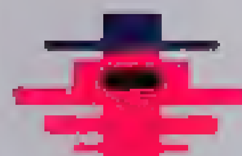
Joueur

Le joueur doit ramasser les pierres du donjon du château du docteur Frankenstein et les transporter jusqu'à la tour pour construire une barricade autour du monstre.



Monstre de Frankenstein

Créature grotesque en phase d'activation. Une fois complètement activé, il s'éveillera à la vie pour se déchaîner avec fureur contre les malheureux villageois sans défense.



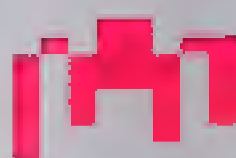
Sonde énergetique

Cet appareil absorbe l'énergie dégagée par l'orage afin d'alimenter le monstre de Frankenstein.

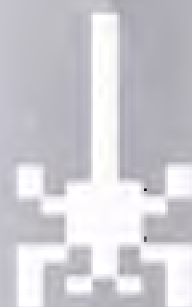
Créatures démoniaques à éviter



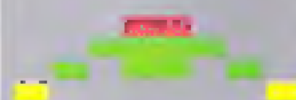
Fantôme
Qu'ils soient réels ou pure illusion, ces personnages n'en sont pas moins terrifiants. Au moindre contact, ils vous hypnotiseront pendant un bref instant.



Tarentule géante
Ces créatures grouillent dans tout le château. Esquivez-les, au risque d'être temporairement immobilisé par leur terrible venin.



Araignée
Les donjons du château sont infestés de ces insectes rusés qui se laisseront tomber sur vous des voûtes lézardées, sans crier gare. Ils semblent bien déterminés à vous précipiter au fond du bassin rempli d'acide.



Chauve-souris
Tapis dans les ténèbres du château, des centaines de vampires assoiffés de sang vous guettent, prêts à se jeter sur vous alors que vous êtes si près du but.

Comment arrêter le monstre de Franke

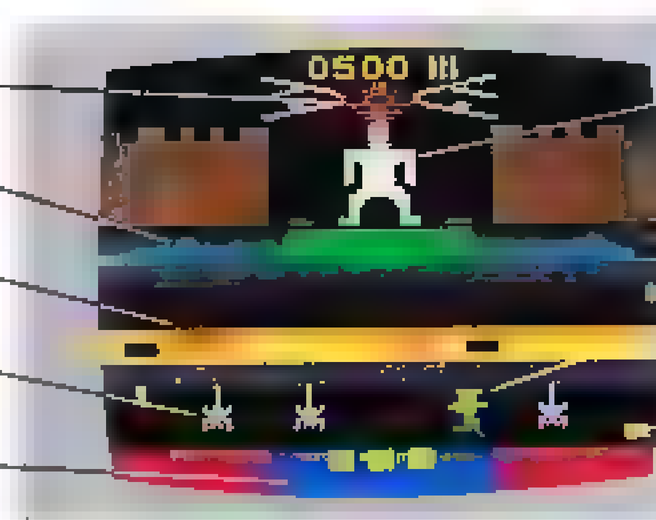
1. Branchez votre système de jeu vidéo conformément aux instructions du fabricant.
2. L'interrupteur marche/arrêt de la console étant sur la position OFF, introduisez la cassette **FRANKENSTEIN'S MONSTER™**.
3. Placez l'interrupteur de la console sur la position ON. L'écran devra afficher la grille de jeu, en mode d'attente. Si aucune image n'apparaît, assurez-vous que la console est bien branchée à votre téléviseur, puis reprenez les étapes 1-2-3.
4. Réglez l'image à l'aide du bouton "Contraste" de votre téléviseur.
5. Raccordez la commande à levier à la prise de gauche de la console. Pour les parties à deux joueurs, utilisez les deux leviers de commande. Le joueur n° 1 utilise le levier de gauche et le joueur n° 2 celui de droite.
6. Sélectionnez le jeu de votre choix (un ou deux joueurs) en appuyant sur la touche de sélection GAME SELECT de la console. Le nombre de joueurs apparaîtra en haut de l'écran.
7. Choisissisez votre niveau de difficulté en plaçant le sélecteur de difficulté (DIFFICULTY) sur A (experts) ou B (débutants).
8. Pour commencer à jouer, enfoncez la touche de remise à zéro, GAME RESET, puis le bouton rouge de la commande à levier. Vous verrez de temps en temps des éclairs traverser l'écran en direction de la sonde énergétique qui en retour commencera à activer le monstre. Au fur et à mesure qu'il absorbe cette énergie, le monstre devient progressivement vert. Lorsqu'il est complètement vert, il s'éveille à la vie et s'échappe du château. Votre mission est de déjouer les plans du diabolique châtelain avant qu'il n'arrive à ses fins, en construisant une barricade autour du monstre.

Lorsque votre sélecteur de difficulté est sur B, vous avez 8 minutes ½ pour construire votre mur. Dans les parties pour experts, vous disposez seulement de 5 minutes.

9. *A l'aide de votre commande à levier, essayez d'atteindre l'étage inférieur du château pour ramasser la pierre qui apparaît en bas à droite de votre écran. Evitez de tomber dans les trappes ou de vous trouver nez à nez avec les fantômes ou les araignées, ce qui vous ralentirait et nuirait à votre score. Il vous sera possible soit de les esquiver, soit de sauter par dessus en utilisant le bouton rouge de votre commande. REMARQUE : il est impossible de sauter par dessus les fantômes.*

   Une fois en possession de la pierre, il vous faudra retourner en haut du château. Pour monter par une trappe, enfoncez le bouton rouge tout en poussant le levier de commande vers l'avant. Arrivé au sommet du château, vous devrez passer derrière le mur vert. A ce moment précis, l'écran affichera la seconde grille de jeu et vous serez assailli par des centaines de chauve-souris sanguinaires. Continuez d'avancer en direction du monstre. De chaque côté de celui-ci, vous trouverez un petit socle destiné à recevoir votre pierre. Si vous parvenez à votre but, l'écran reviendra à la première grille de jeu et affichera lébauche d'un mur en construction de chaque côté du monstre. Pour terminer ce mur, il vous faudra répéter l'étape 9 six fois de suite, la difficulté allant croissant.

10. *Si vous tombez dans le bassin rempli d'acide, vous perdez un tour. Dans les parties à un seul joueur, le jeu passe automatiquement au tour suivant, et* ***la minuterie ne s'arrête pas.*** *Dans les parties à deux joueurs, le jeu passe automatiquement au tour du joueur n° 2, dont la minuterie se met en marche. La partie est terminée lorsqu'un joueur a perdu trois tours. Enfoncez la touche de remise à zéro, RESET, et commencez une nouvelle partie.*



En début de jeu, vous disposez de ***500 points.*** *Toutes les fois que vous rencontrez un fantôme ou une araignée, vous perdez* ***20 points.*** *Tout contact avec une chauve-souris vous coûte* ***10 points.*** *Tombez dans une trappe, et votre score diminue de* ***100 points.*** *Si vous avez la malchance de tomber dans le bassin rempli d'acide, vous perdez* ***200 points*** *et l'une des trois vies qui vous sont allouées.*

Chaque pierre posée autour du monstre vous rapporte une prime de ***500 points.*** *Enfin, si vous parvenez à votre but avant que votre temps ne soit écoulé, vous bénéficiez d'une prime de* ***100 points*** *par unité de temps épargnée. REMARQUE : il faut 30 unités de temps pour activer le monstre.*

Conseils stratégiques supplémentaires

L'objectif principal de ce jeu est de barricader le monstre avant que le temps alloué au joueur ne soit complètement écoulé. L'objectif secondaire consiste à réaliser l'objectif principal en accumulant le plus de points possible.

Lorsque le temps commence à vous faire défaut, vous pouvez prendre un raccourci en sautant à travers les trappes sur la plate-forme qui flotte sur le bain d'acide. Il vous en coûtera ***100 points,*** *mais cela vous permettra d'épargner de précieuses secondes.*

Lorsque vous sautez au-dessus du bassin rempli d'acide, prenez garde aux araignées. Elles vous préviendront environ une seconde à l'avance avant de se laisser tomber en travers de votre chemin. Il est préférable d'attendre que l'araignée ait fini de descendre avant de sauter.

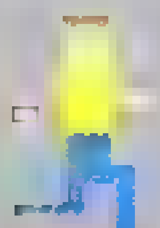
Souvenez-vous! À chaque fois que vous parvenez à ramasser une pierre, la difficulté du jeu augmente. Déplacez-vous le plus rapidement possible pour économiser ces précieuses secondes qui vous seront utiles plus tard pour faire face aux trappes de plus en plus nombreuses, aux tarentules de plus en plus grosses, et aux plate-formes mobiles flottant sur le bain d'acide. Prenez garde! Plus vous vous rapprocherez de votre but, plus nombreuses seront les surprises.

Makabere Mission jenseits des Grabes

Im schaurigen Schloss des Dr. Frankenstein ist ein diabolisches Monster am Entstehen. Durch Errichtung einer Barrikade um das Monster Frankensteins herum, können Sie es noch verhindern, daß er lebendig wird. Erfolg fordert schnelles Umgehen der giftigen Spinnen, Vampire und grusligen Geister.

Dem Ungeheuer das Ziel verderben:

Sie müssen eine Barriere um Frankensteins Monster errichten, bevor seine Energieaufnahme abgeschlossen ist.



Spieler
Der Spieler muß Steine aus den Kerkern im Schloß Frankenstein sammeln und sie zum Turm hinbringen, wo er eine Barriere um das Monster zu bauen hat.



Frankensteins Monster
Ein groteskes Ungestüm, das langsam mit Energie versorgt wird. Hat es genügend Strom geladen, ist es plötzlich lebendig und richtet seine Wut auf die hilflosen Dorfbewohner.

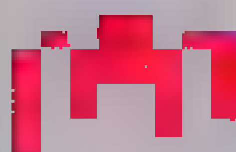


Stromsonde
Während eines Gewitters absorbiert dieses Gerät den durch Blitzschläge losgelösten Strom und versorgt damit das Monster.

Gruslige Geschöpfe, die man lieber meidet



Geist
Ob Wirklichkeit oder reine Illusion, sind diese Gespenster gleich erschreckend. Lassen Sie sich von ihnen berühren, und Sie werden eine Weile wie gebannt dastehen.



Riesentarantel
Dieses Krabbelzeug kriecht überall im Schloß frei herum. Die Tarantelen müssen umgangen werden, sonst wird Sie das Gift vorrüberwegend bewegungsunfähig machen.



Spinne
Die Kerker des Schlosses sind mit diesen listigen Plagen verseucht. Ohne Warnung lassen sie sich aus den Spalten in der alten Decke auf Sie fallen, anscheinend fest dazu entschlossen, Sie in die tödliche Lache der Säure zu treiben.



Vampir
In den finsteren Ecken lauern jede Menge blutdürstige Vampire, die während Ihres endgütigen Angriffs auf das Monster Sie in Schwärmen heimsuchen.

1. Das Videospiel-System den Herstelleranleitungen nach aufstellen.
2. In der (OFF)-Position die **Frankenstein's Monster™** Kassette fest einschieben.
3. Strom auf (ON) schalten. Die Spielszene sollte in spielbereiter Betriebsart erscheinen. Erscheint kein Bild, ist der Spielanschluß an das Fernsehgerät nachzuprüfen. Anschließend die Schritte 1 bis 3 wiederholen.
4. Für optimalen Bildkontrast den Helligkeitsschalter am Fernseher sehr niedrig einstellen.
5. Die Knüppelsteuerung an die linke Steuerbüchse anschließen. Bei 2 Spielern beide Steuerungen benutzen – Spieler 1 die linke, Spieler 2 die rechte.
6. Spielerzahl (1 oder 2 Spieler) mit dem Spielwahlschalter (GAME SELECT) auswählen. Die Spieleranzahl wird oben am Bildschirm angezeigt.
7. Schwierigkeitsstufe am Schwierigkeitsschalter (DIFFICULTY) einstellen: Position "A" für Experten, "B" für Anfänger.
8. Für den Spielbeginn erst den Spielrücksetzschalter (GAME RESET), dann den roten "Feuer"-Knopf drücken. Es blitzt auf, und die Blitzschläge treffen gelegentlich die Stromsonde, die wiederum anfängt, das Monster aufzuladen. Bei der Energieaufnahme färbt sich das Monster langsam grün. Als es vollkommen grün geworden ist, wird es lebendig und bricht aus dem Schloß. Sie zielen darauf, durch Errichtung einer Mauer um das Monster, den Ausbruch zu verhindern.

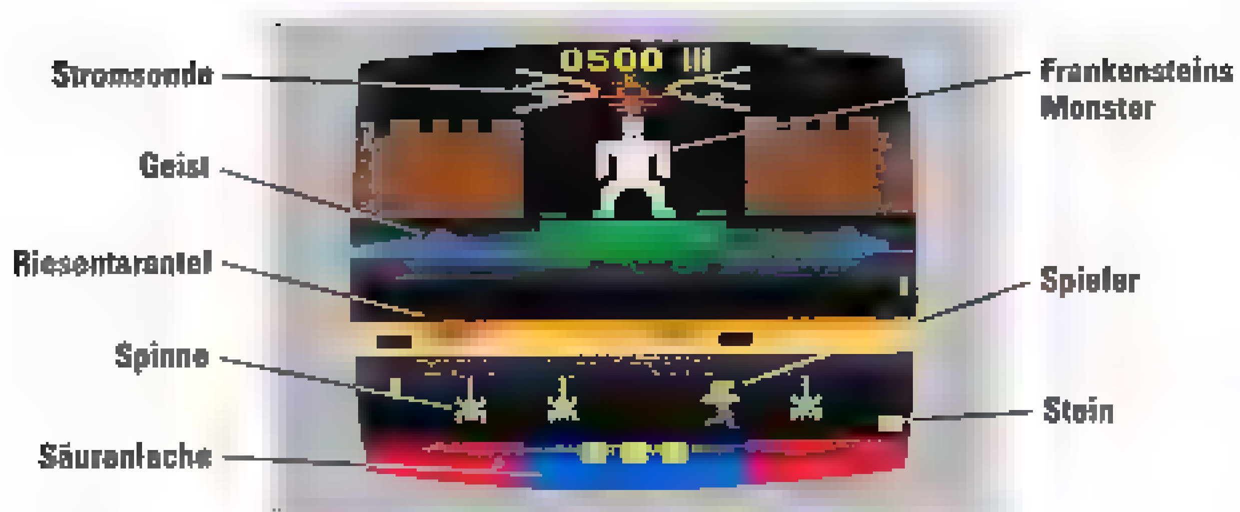
   Mit dem (DIFFICULTY)-Schalter auf Anfänger-Einstellung "B" hat man 8½ Minuten, auf Experten-Einstellung "A" nur 5 Minuten, um die Mauer zu Ende zu bauen.

9. *Sich mit Hilfe des Steuerknüppels zur unteren Etage des Schlosses begeben und den Stein in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes aufsammeln. Die Falltüre und den Kontakt zu Geistern und Spinnen meiden, sonst kostet es Punkte und Zeit. Sie sind entweder auszuweichen oder durch "Feuer"-Knopf-Betätigung zu überspringen. HINWEIS: Ein Geist kann nicht übersprungen werden.*

   Hat man einen Stein aufgenommen, muß man sich zur oberen Etage des Schlosses wieder hinbegeben. Um durch Falltüre aufzusteigen, den Steuerknüppel nach vorne schieben und den roten Knopf drücken. Ist man oben am Schloß angelangt, muß man sich hinter der grünen Mauer verschanzen. An diesem Punkt erscheint Szene 2, und die Vampire greifen an. Durch die herumschwirrenden Fledermäuse zum Monster hindringen. An jeder Seite des Monsters befindet sich eine Stufe, wo der Stein abzusetzen ist. Gelingt es Ihnen, wechselt der Bildschirm auf Szene 1 über, und die Anfänge einer Mauer werden auf beiden Seiten des Monsters zu sehen sein. Um die Mauer zu vollenden, muß das obige Verfahren 6 mal wiederholt werden, und jedes mal wird es schwieriger.

10. *Fällt man in die Säurenlache, verliert man eine Runde. Beim Einzelspieler geht automatisch die nächste Runde los.* ***Der Zeitmesser läuft weiter.*** *Bei zwei Teilnehmern übernimmt automatisch der 2. Spieler die nächste Runde und sein Zeitmesser läuft. Verliert ein Spieler 3 Runden, ist das Spiel beendet. Den Spielrücksetzschalter betätigen, um ein neues Spiel einzuleiten.*

Punkte



*Dieses Spiel fängt mit **500 Punkten** an. Bei jeder Berührung mit einem Gespenst oder einer Spinne werden **20 Punkte** abgezogen, Berührung mit einem Vampir, **20 Punkte**. Durch eine Falltür fallen kostet **100 Punkte**. Haben Sie das Pech, in die Lache der Säure zu fallen, verlieren Sie **200 Punkte** und eines ihrer drei Leben.*

*Jeder neben dem Monster hingelegte Stein bringt **500 Sonderpunkte**. Schaffen Sie die Arbeit bevor die Zeit ausläuft, erhalten Sie **100 Sonderpunkte** für jede übrigbleibende Zeiteinheit. HINWEIS: Die Energievollversorgung des Monsters braucht 30 Zeiteinheiten.*

Zusätzliche Strategietips:

Es ist das Hauptziel dieses Spieles, vor Ablauf des Zeitmessers fertig zu sein und den Monster verbarrikadiert zu haben. Ein weiteres Ziel, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen, bleibt dem Hauptziel untergeordnet.

*Ist die Zeit beinah abgelaufen, kann man sich für eine Abkürzung entscheiden, d.h. für den Sprung durch die Falltür zum Steg hin, der in der Lache schwimmt. Das kostet zwar **100 Punkte**, erspart aber Zeit.*

Beim überspringen der Säurenlache geben Sie vor Spinnen acht. Sie lassen nur ein sekundenlanges Warnsignal lauten, bevor sie Ihnen im Wege fallen. Den Sprung macht man am besten unmittelbar nachdem die Spinne herabgestiegen ist.

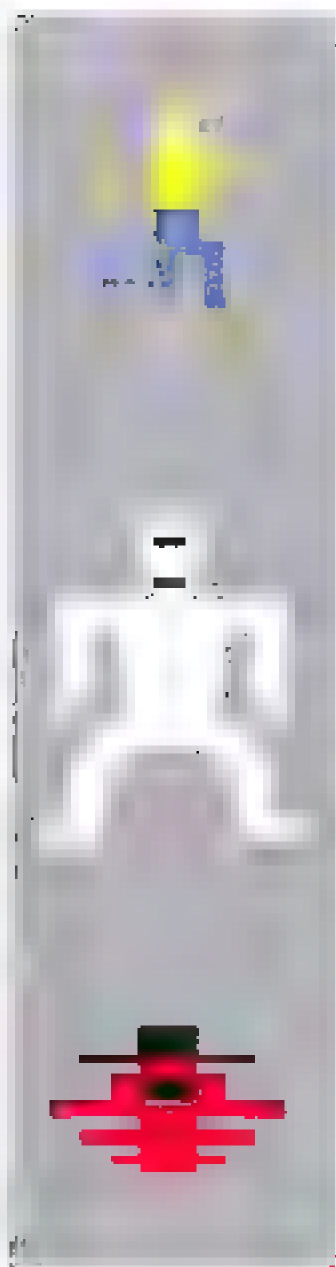
Bitte beachten! Dieses Spiel wird mit jedem gesammelten Stein schwieriger. Bewegen Sie sich also so schnell wie möglich, damit Ihnen später noch Zeit bleibt, als sie sich Falltüren, noch größeren Taranteln und beweglichen, auf der Lache schwimmenden Stegen gegenüber sehen. Und ist die Barriere beinah fertig, seien Sie auf weitere Überraschungen gefaßt.

Missione macabra nell'oltretomba

Nel pauroso castello del Dott. Frankenstein si sta creando un mostro diabolico. Ma siete ancora in tempo per fermarlo, costruendo una barriera intorno al mostro di Frankenstein prima che prenda vita. A questo fine dovrete muovervi velocemente così evitando i ragni velenosi, i vampiri ed i fantasmi spaventosi.

Per distruggere il mostro diabolico:

Dovrete costruire una barriera intorno al mostro di Frankenstein prima che esso sia completamente attivato.



Giocatore

Il giocatore deve raccogliere le pietre dalle prigioni sotterranee del castello di Frankenstein e portarle dentro la torre nella quale costruirà la barriera intorno al mostro.

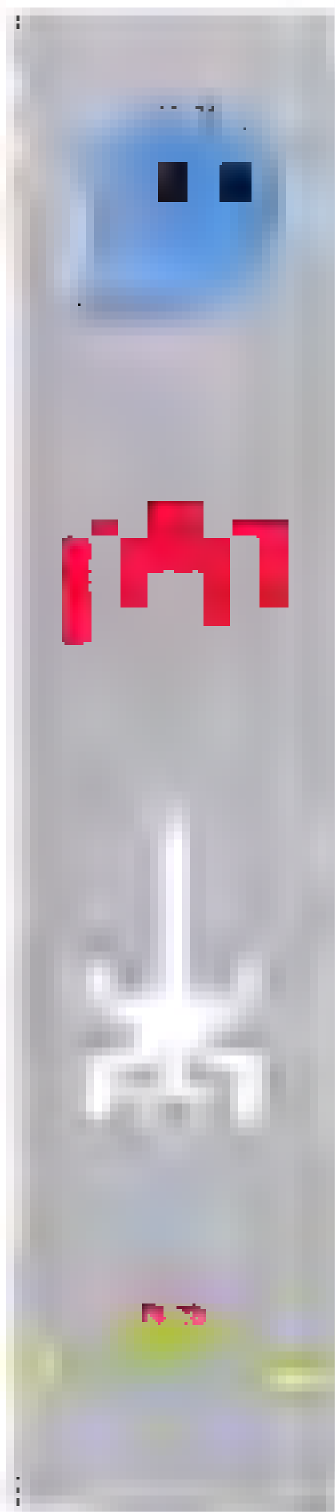
Mostro di Frankenstein

Mostro grottesco che viene infuso lentamente di energia. Una volta attivato, prende vita e rivolge la propria furia contro gli indifesi abitanti del villaggio.

Sonda energetica

Dispositivo che assorbe l'energia liberata dalla tempesta elettromagnetica e la distribuisce al mostro di Frankenstein.

Mostri spavantosi de evitare



Fantasmi

Realtà o illusione? Questi personaggi sono sempre terrificanti. Se venite a contatto con un fantasma, resterete momentaneamente storditi.

Tarantole giganti

Queste creature si muovono liberamente in ogni angolo del castello. Se non le evitate, il loro veleno v'immobilizzerà per qualche istante.

Ragni

Le prigioni sotterranee del castello sono infestate di scaltri ragni capaci, senze preavviso, di cadervi addosso dalle fessure del soffitto di pietra. Sono decisi a spingervi nel lago d'acido mortale.

Pipistrelli

Nascosti negli angoli più oscuri sono schiere di vampiri assetati di sangue e pronti a piombarvi addosso non appena lanciate il vostro ultimo attacco contro il mostro di Frankenstein.

1. *Collegare il sistema videogiochi seguendo le istruzioni del costruttore.*
2. *Con l'interruttore della consolle in posizione OFF, inserire sicuramente la cartuccia* ***FRANKENSTEIN'S MONSTER™***.
3. *Spostare l'interruttore su ON per visualizzare lo schema di gioco. Se sullo schermo non si visualizza alcuna immagine, controllare che la consolle sia collegata correttamente al televisore, quindi ripetere i procedimenti 1-3.*
4. *Per ottenere il miglior contrasto, regolare la luminosità sui livelli più bassi.*
5. *Inserire la leva di comando nell'alloggiamento di sinistra della consolle. Nelle varianti per due giocatori, usare entrambi i comandi. Il giocatore 1 usa il comando sinistro, il giocatore 2 quello destro.*
6. *Per selezionare la variante per uno o due giocatori, premere (GAME SELECT.) Il numero di giocatori si visualizza sul margine superiore dello schermo.*
7. *Selezionare il livello di difficoltà spostando il selettore (DIFFICULTY) in posizione A (esperti) o posizione B (principianti).*
8. *Per iniziare l'azione di gioco, premere (GAME RESET,) quindi il pulsante di tiro rosso sulla leva di comando. Sullo schermo si visualizzano fulmini intermittenti che, tramite l'azione intermediaria della sonda energetica, infondono energia al mostro. Durante tale fase di assorbimento, il mostro diventa sempre più verde fino a che non prende vita ed esce dal castello. Sta a voi dunque impedire questo corso di eventi costruendo una barriera intorno al mostro.*

   Se il livello di difficoltà è impostato su B (principianti), avete a disposizione 8½ minuti per completare la barriera; nel gioco per esperti soltanto 5.

9. *Usate la leva di comando per attraversare il più basso livello del castello e raccogliere la pietra visualizzata nell'angolo inferiore destro dello schermo. Evitate i trabocchetti ed il contatto con fantasmi e ragni i quali sono capaci non solo di abbassare il vostro punteggio ma anche di farvi perdere prezioso tempo. Potete scansarli oppure usare il pulsante di tiro rosso per scavalcarli. NOTA BENE: Non è possibile scavalcare i fantasmi.*

   Una volta raccolta la pietra, dovete risalire in cima al castello. Per superare il trabocchetto, basta premere il pulsante rosso tenendo allo stesso tempo la leva di comando spinta in avanti. Appena raggiunta la cima, portatevi dietro alla barriera verde. A questo punto, l'immagine 2 si visualizza sullo schermo e, simultaneamente, ha inizio l'attacco dei vampiri. Ma non interrompete l'avanzata verso il mostro: ben presto, infatti, da entrambi i suoi lati troverete un piccolo ripiano sul quale poserete la pietra. Se portate a termine questa operazione con successo, lo schermo visualizzerà di nuovo l'immagine 1, ma questa volta saranno visibili i primi elementi di un muro da entrambi i lati del mostro. Per finire il muro, sarà necessario ripetere l'intero procedimento 6 volte, ogni ciclo più duro de quello precedente.

10. *Se cadete nel lago d'acido, perdete un turno. Nella variante per un giocatore, il gioco passa automaticamente al turno seguente senza interrompere il conteggio del contasecondi. Nella variante per due giocatori, il controllo di gioco passa all'avversario con l'automatica messa in funzione del suo contasecondi. Il gioco si conclude quando un giocatore perde tre turni. Per iniziare un nuovo gioco, basta premere il pulsante RESET.*



*All'inizio del gioco, avete **500 punti**. Ogni volta che venite a contatto con un fantasma o con un ragno, perdete **20 punti**. Se toccate un vampiro, perdete **10 punti**; se cadete in un trabocchetto, ne perdete **100**. Se siete così sfortunati da cadere nel lago d'acido, perdete **200 punti** nonchè uno dei vostri tre turni di gioco.*

*Per ogni pietra collocata accanto al mostro, sarete ricompensati con **500 punti**. Se riuscite ■ portare ■ termine il vostro lavoro prima che scada il tempo, vincerete un premio di **100 punti** per ogni unità di tempo risparmiata. NOTA BENE: La completa attivazione del mostro richiede 30 unità di tempo.*

Ulteriori strategie di disattivazione

L'obiettivo del gioco è battere l'orologio e rinchiudere il mostro. Un secondo obiettivo consiste nel completare quanto sopra con il maggior numero possibile di punti.

Se vi accorgete che il tempo sta per scadere, vi consigliamo di prendere una scorciatoia saltando attraverso i trabocchetti direttamente sulla piattaforma che galleggia sull'acido. Questa operazione vi costerà ***100 punti*** *ma vi permetterà di risparmiare tempo.*

Quando saltate il lago d'acido, fate particolare attenzione ai ragni che, prima di scendere dall'alto, vi avvertono un secondo in anticipo. Si consiglia di tentare il salto solo dopo che il ragno ha completato la sua discesa.

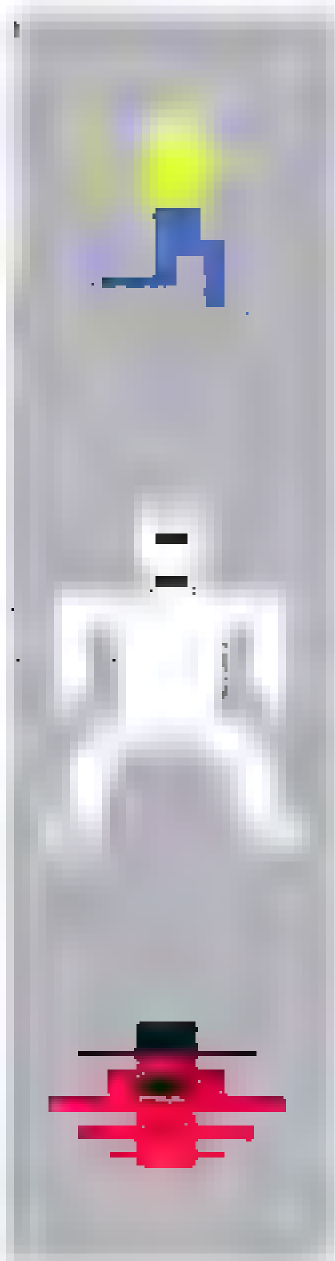
Non dimenticate che il gioco aumenta di difficoltà in funzione di ogni pietra raccolta. Muovetevi rapidamente, tenendo presente che il tempo così risparmiato risulterà utilissimo in seguito quando dovrete affrontare altri trabocchetti, tarantole sempre più grosse e piattaforme mobili sul lago d'acido. Più vicini siete a completare la barriera, più sorprese vi attendono.

La macabra misión de la muerte

En el horrible castillo del Dr. Frankenstein, se ha creado un monstruo diabólico. Todavia hay tiempo para detenerlo si consigue construir una barricada alrededor del monstruo de Frankenstein antes de que cobre vida. Para lograrlo, deberá moverse con agilidad y esquivar a las arañas venenosas, a los vampiros y a los temibles fantasmas.

Plan de anulación del monstruo:

Deberá contruir una muralla alrededor del monstruo de Frankenstein antes de que acumule toda la energia necesaria.

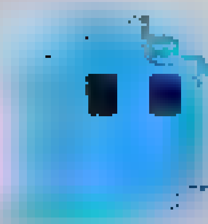


Jugador
El jugador debe recoger las piedras de la mazmorra del castillo del Dr. Frankenstein y llevarlas a la torre, donde deberá construir una barrera alrededor del monstruo.

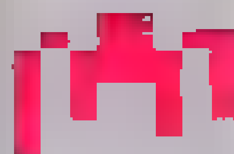
Monstruo de Frankenstein
Una horrible bestia que está siendo energizada lentamente. Una vez que la energia llegue al nivel adecuado, el monstruo cobrará vida y tratará de asesinar a los pobres campesinos.

Vara de energia
Este dispositivo absorbe la energia liberada por la tormenta eléctrica y la aplica al monstruo de Frankenstein.

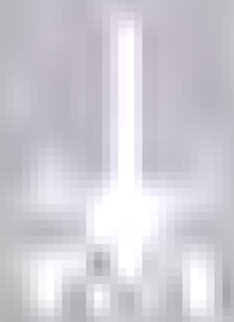
Cosas horribles que deberá esquivar



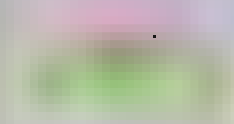
Fantasmas
Ya sean reales, ■ sólo una ilusión óptica, estos personajes son espantosos. Si un fantasma lo toca, quedará hipnotizado por unos segundos.



Tarantula gigante
Estos bichos se mueven libremente en el castillo. Si lo pican, lo inmovilizarán temporalmente.



Arañas
Las mazmorras del castillo están infestadas con estos insectos. Las arañas caerán desde las vigas en el techo sobre usted. Intentarán llevarlo hasta el tanque de ácido mortal.



Vampiros
Estos se esconden en los rincones más oscuros y tratarán de atacarlo para obtener su sangre cuando casi haya terminado con la barrera.

1. Conecte su sistema de videojuego de acuerdo ■ las instrucciones del fabricante.
2. Con la consola de juegos apagada (posición OFF), enchufe firmemente el cartucho de juego **FRANKENSTEIN MONSTER™**.
3. Encienda la consola de juego (posición ON). Si no aparece la imagen en la pantalla, verifique que la unidad esté correctamente conectada ■ su televisor, y seguidamente repita los pasas 1 a 3.
4. Ajuste el control de brillo de su televisor para obtener el mejor contraste.
5. Enchufe el mando de palanca en el receptáculo izquierdo de su consola de juego. Para dos jugadores use ambos mandos de palanca. El jugador número 1 usa el mando de la izquierda y el jugador número dos, el de la derecha.
6. Seleccione la variación del juego deseada oprimiendo el interruptor (GAME SELECT) Selección de juego, en su consola de juego. Hay dos opciones: 1 ó 2 jugadores.
7. Seleccione el nivel de dificultad para uno o dos jugadores colocando el conmutador de dificultad (DIFFICULTY) en "B" para principiantes ■ "A" para expertos.
8. Oprima el interruptor (GAME RESET) Reiniciación y seguidamente el botón rojo del mando de palanca para comenzar el juego. Los relámpagos iluminarán cada tanto la pantalla dirigiéndose hacia la vara de energía (pararrayos) que otorgará energía al monstruo. A medida que vaya absorbiendo el energía, el monstruo se volverá verde. Cuando se ponga de color verde intenso cobrará vida y se escapará del castillo. Su meta es construir una muralla alrededor del monstruo para que no pueda escaparse.

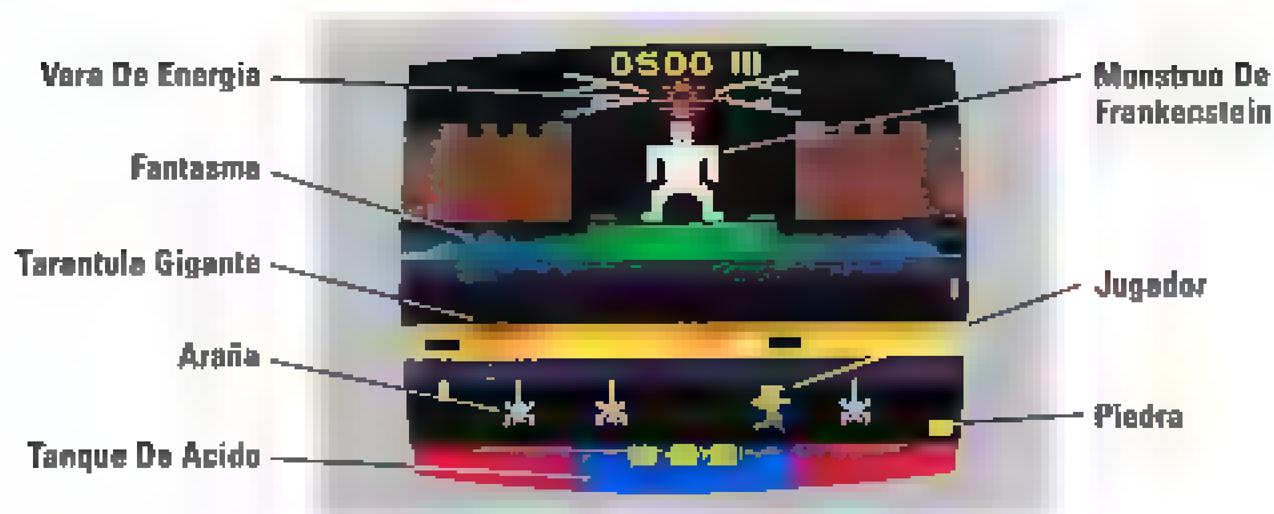
En el nivel de dificultad B, usted contará con 8½ minutos para completar la muralla. En el nivel A, sólo contará con 5 minutos.

9. *Utilice el mando de palanca para moverse hasta el sótano (mazmorra) del castillo y recoger la piedra que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Tenga cuidado de no caer en las trampas y de no tocar a los fantasmas y arañas. Esto reducirá su tanteo y le robará tiempo. Puede esquivarlos o usar el botón rojo para saltar sobre ellos.*

   NOTA: No podrá saltar sobre un fantasma.

   Una vez recogida la piedra, deberá cargarla hasta el torre del castillo. Para subir por una trampa, oprima el botón rojo mientras sostiene la palanca hacia adelante. Cuando alcance la torre, deberá entrar por detrás de la pared verde. Ahora aparecerá la Escena 2 y lo atacarán los vampiros. Siga acercándose al monstruo. A cada lado del monstruo hay un pequeño pedestal donde desberá colocar su piedra. Si lo logra, la pantalla volverá a la Escena 1, en la que aparecerá la parte construida de la muralla a ambos lados del monstruo. Para completar la muralla deberá repetir el proceso 6 veces. Cada vez se volverá más difícil.

10. *Si cae en el tanque de ácido, perderá una vuelta. En el juego para un solo jugador, se pasará automáticamente a la próxima vuelta. El cronómetro no se detiene. Si hay dos jugadores, el juego pasará al turno del jugador 2, y comenzará a contar su cronómetro. Al perder tres vueltas, perderá el juego. Oprima el botón RESET para iniciar un nuevo juego.*



*En este juego, su marcador comienza con **500 puntos**. Cada vez que lo toque un fantasma o una araña, perderá **20 puntos**. Cada vez que lo toque un vampiro perderá **10 puntos**. Si cae en una trampa, se le descontarán **100 puntos**. En caso de que desafortunadamente caiga en un tanque de ácido, perderá **200 puntos** y una de sus tres vidas.*

*Por cada piedra que coloque alrededor del monstruo, ganará **500 puntos**. Finalmente, si logra terminar la muralla antes de que se acabe el tiempo, se anotará **100 puntos** por cada unidad de tiempo remanente. NOTA: Se requieren 30 unidades de tiempo para energizar al monstruo.*

Otras estrategias de anulacion

El principal objetivo del juego es ganarle al reloj y encerrar al monstruo. El segundo objetivo es lograr el primero con el mayor tanteo posible.

Si se le está acabando el tiempo, puede tomar atajos saltando por las trampas a la plataforma que flota en el ácido. Esto le costará ***100 puntos,*** *pero le ahorrará tiempo.*

Al saltar sobre el tanque de ácido, tenga cuidado con las arañas. Le darán un aviso de aproximadamente 1 segundo antes de caer en su senda. Lo mejor es saltar inmediatamente después de que la araña haya descendido.

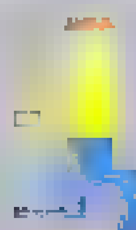
¡Recuerde! El juego se hace más difícil cada vez que usted recoge una piedra. Muévase con la mayor rapidez posible para ahorrar el tiempo que necesitará al enfrentarse con más trampas, tarántulas aun más grandes y plataformas que se mueven sobre un tanque de ácido. Prepárese para enfrentarse a lo desconocido ■ medida que avance en el juego.

Makabert Uppdrag På Andra Sidan Graven

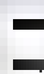
I Dr. Frankensteins demoniska slott, håller ett grymt monster på att skapas. Du kan fortfarande stoppa det genom att bygga en mur runt Frankensteins Monster innan han kommer till liv. För att lyckas måste du handla snabbt och undvika giftiga spindlar, blodsugande fladdermöss och fasansfulla spöken.

Målet För Att Omintetgöra Monstret

Du måste bygga en mur runt Frankenstein's Monster innan han är helt laddad med energi.



Spelare
Spelare måste samla ihop stenar från Dr.Frankenstein's slotts fängelsehålor och bära dessa till tornet, där han måste bygga en mur runt Frankenstein's Monster.

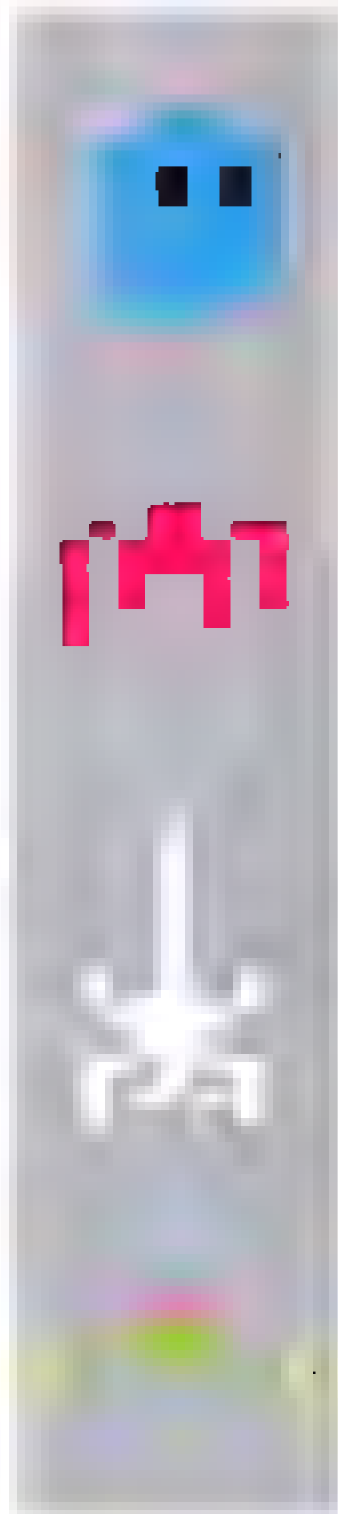


Frankenstein's Monster
En grotesk varelse som sakta håller på att ges liv. När han är fullt laddad med energi, får han liv och riktar sin ilska mot de hjälplösa byinvånarna.



Kraftsond
Denna anordning absorberar den frigjorda energin från en elektrisk storm och vidarebefodrar den till Frankenstein's Monster.

Demoniska Varelser Som Bör Undvikas



Spöke
Vare sig verkliga eller blott en illusion, så är desse varelser like skräckinjagande. Om du rör en av dem, blir du hypnotiserad under en kort period.

Gigantisk Tarantel (Giftspindel)
Överallt på slottet krälar dessa varelser. Undvik dem, annars gör deras gift dig tillfälligt orölig.

Spindel
Slottets fängelsehålor myllrar av dessa händiga plågoandar. Utan varning faller de ner i din väg från sprickorna i stentaket. De verkar ha bestämt sig för att driva ner dig i den dödliga syrabassängen.

Fladdermus
Dolda i de mörka hörnen är massvis av blodtörstiga fladdermöss som kastar sig över dig när du försöker göra slut på Frankenstein's Monster.

1. *Koppla in ditt videospelsystem enligt tillverkarens instruktioner.*
2. *Med huvudenheten avstängd (OFF), sätt ordentligt i din* ***FRANKENSTEIN'S MONSTER™*** *spelkassett.*
3. *Sätt på huvudenheten (ON). Spelscenen ska framträda i en standby position. Om ingen bild blir synlig, kontrollera att din huvudenhet är korrekt ansluten till din TV, upprepa därefter steg 1-3.*
4. *Justera kontrast kontrollen pa din TV för bästa möjliga kontrast.*
5. *Koppla in handkontrollerna i huvudenhetens vänstra uttag. För två spelare, använd båda handkontrollerna. Spelare 1 använder den vänstra kontrollen och Spelare 2 den högra.*
6. *Tryck in "GAME SELECT" knappen för val av en eller två deltagare. Antalet spelare blir synligt i bildrutans övre del.*
7. *Välj spelsvårighet genom att antingen placera svårighetsomkopplaren (DIFFICULTY) i läge A (för avancerade) eller i läge B (för nybörjare).*
8. *För att starta: Tryck in återställningsknappen (GAME RESET) och därefter den röda Fire Control Button på din handkontroll. Blixtar kastas periodvis längs bildrutan mot kraftsonden, vilken i sin tur distribuerar energin till Monstret. När Monstret absorberar denna energi, får han sakta en grön färg. När han är helt och hållet grön, kommer han till liv och bryter sig ut ur slottet. Ditt mål är att förhindra detta genom att bygga en mur runt honom. Om din svårighetsomkopplare är placerad för nybörjare, har du 8½ minuter pa dig att färdigställa muren. På den avancerade nivan har du endast 5½ minuter.*

9. *Använd din handkontroll och ta dig till slottets bottenvåning och hämta upp stenen som syns i din bildrutas nedre högra hörn. Undvik att trilla genom falldörrar, eller att komma i kontakt med spöken och spindlar. De nedsätter din poäng och din fart. Du kan antingen undvika dem eller använda din Fire Control Button för att hoppa över dem. NOT: Du kan inte hoppa över spöket. När du har plockat upp stenen måste du ta dig tillbaka upp till slottstornet. För att klättra upp genom en falldörr, tryck in den röda Fire Control Button och håll samtidigt handkontrollen i framåtriktad position. När du nått slottstornet, måste du ta dig runt den gröna muren. Här framträder Scen 2 och du överrumplas av blodsugande fladdermöss. Fortsätt genom svärmen mot Monstret. På var sida om honom finns en liten platta där du måste placera din sten. Om du lyckas återgår bildrutan till Scen 1, som då visar början på muren runt Monstret. För att färdigställa den, är du tvungen att upprepa hela processen 6 gånger. Varje gång blir det svårare.*

10. *Om du faller ner i syra-bassängen förlorar du en omgång. Om endast 1 spelare deltar, övergår spelet automatiskt till nästa omgång;* ***tidtagaren stannar inte.*** *Om två spelare deltar, övergår spelet automatiskt till spelare tvås tur, och hans tidtagare sätts igång. När en spelare förlorat tre omgångar är spelet slut. Tryck in återställningsknappen (GAME RESET) och börja om igen.*



*I detta spel börjar du med **500 poäng**. Varje gång du springer på ett spöke eller en spindel, förlorar du **20 poäng**. Varje gång du kommer i kontakt med en fladdermus, förlorar du **10 poäng**. Det kostar dig **100 poäng** att trilla ner genom en falldörr. Om du har oturen att falla ner i syra-bassängen, förlorar du **200 poäng** och ett av dina tre liv.*

*För varje sten du placerar runt Monstret, inkammar du en bonus på **500 poäng**. Slutligen: om du avslutar jobbet innan din tid tar slut, kammar du hem en bonus värd **100 poäng** för varje sparad tidsenhet. NOT: Det tar 30 tidsenheter att ladd Monstret.*

Ytterligare Strategi För Att Omintetgöra Monstret

Det huvudsakliga målet i detta spel är att slå tidtagaren och mura in Monstret. Ett andra mål är att slutföra huvuduppgiften med högsta möjliga poäng.

Om du börjar få ont om tid, kan du ta genvägar genom att hoppa ner i falldörrar till plattformen som flyter på ytan av syran. Det kostar dig ***100 poäng,*** *men det sparar tid.*

Se upp för spindlar när du hoppar över syra-bassängen. De ger dig ungefär en sekunds för-varning innan de faller ner i din väg. Det är bäst att hoppa omedelbart efter att spindeln har kommit ner.

Kom ihåg! Det här spelet blir svårare för varje sten du plockar upp. Förflytta dig så snabbt som möjligt för att spara tid som du kommer behöva senare när du ställs mot ännu fler falldörrar, ännu större giftspindlar och rörliga plattformar som flyter på syra-bassängens yta. Var beredd på ännu fler överraskningar när du nästan har färdigställt muren.

Look for other ***GAMEWORLD Video Games*** *wherever video game cartridges are sold. If you can't find our games in your area, drop us a line and we'll send you a list of stores near you.*

Vous trouverez la gamme complète ***des jeux vidéo GAMEWORLD*** *dans tous les magasins spécialisés. Si vous ne pouvez vous les procurer dans votre localité, écrivez-nous, nous vous enverrons une liste de nos dépositaires les plus proches.*

GAMEWORLD Videospiele *sind überall dort erhältlich, wo Spielkassetten verkauft werden. Sollten Sie sie in Ihrer Gegend nicht finden, schreiben Sie uns und wir senden Ihnen eine Liste von nahegelegenen Bezugsquellen.*

Richiedete gli altri ***videogiochi GAMEWORLD*** *dovunque si vendono cartucce per videogiochi. Se non riuscite a trovare la nostra linea di prodotti, scriveteci e vi invieremo una lista dei rivenditori più vicini.*

Solicite otros ***videojuegos GAMEWORLD*** *en las tiendas de venta de cartuchos de videojuegos. Si no puede encontrar nuestros juegos en su área, escríbanos y le enviaremos una lista de las tiendas cercanas a su domicilo.*

Fråga efter andra ***GAMEWORLD Videospel*** *överallt där videospelskassetter säljs. Om du inte får tag i våra spel i ditt område, skriv en rad til oss så skickar vi en liste på försäljningsställen i din närhet.*

All **GAMEWORLD Video Games** carry a limited one-year warranty–our guarantee that if you find your cartridge to be defective in materials or workmanship within 12 months of your original purchase,GAMEWORLD, will repair or replace (at your option) the cartridge free of charge upon prepaid receipt of the cartridge and proof of the date of purchase. (This warranty is limited to the electronic circuitry and mechanical parts of the cartridge, and does not apply to normal wear.)

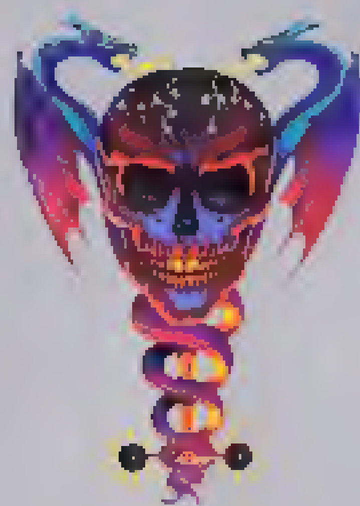
Toutes **les cassettes de jeu vidéo GAMEWORLD** sont garanties un an contre tout vice de fabrication ou de matière constaté dans un délai de douze mois à compter de la date d'achat. GAMEWORLD , se chargera des réparations ou échangera (à votre gré) la cassette défectueuse sans frais de votre part sur présentation de la facture sur laquelle devra figurer la date d'achat. Cette garantie ne couvre que le circuit électronique et les pièces mécaniques de la cassette, elle ne s'applique pas à l'usure normale du matériel.

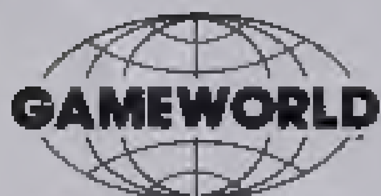
Alle **GAMEWORLD Videospiele** haben eine einjährige,begrenzte Garantie.Das heißt, wenn Ihre Kassetten innerhalb dieses Zeitraumes aufgrund von Material- oder Fertigungsfehlern nicht einwandfrei funktionieren, werden sie von GAMEWORLD bei Vorlage von Kassenzettel und Kassette kostenlos repariert oder (nach Wahl der Fa.GAME WORLD)ersetzt.(Die Garantie beschränkt sich auf die elektronischen und mechanischen Teile und gilt nicht für normale Abnutzungserscheinungen.)

Tutti i **videogiochi GAMEWORLD** hannon una garanzia limitata di un anno–se la cartuccia presenta difetti di materiale o lavorazione,entro 12 mesi dalla data d'acquisto, la GAME WORLD provvederà a ripararla o sostituirla gratuitamente (a nostra scelta) al ricevimento della cartuccia e della prova della data d'acquisto. (La garanzia si limita all'insieme di circuiti elettronici ed ai componenti meccanici della cartuccia e non si applica al deterioramento provocato dall'uso normale.)

Todos los **videojuegos de GAMEWORLD** están cubiertos por una garantía limitada de un año. En caso de que su cartucho sea defectuoso en cuanto a materiales o mano de obra dentro de un periodo de 12 meses de la fecha original de compra,GAMEWORLD reparará o reemplazará (a elección de usted) el cartucho sin cargo alguno contra presentación de recibo de pago del cartucho y documento comprobatorio de la fecha de adquisición. (Esta garantia estó limitada a circuitos electrónicos y partes mecánicas del cartucho, y no cubre el desgaste normal).

Alla **GAMEWORLD Videospel** inkluderar en begränsad ett-års garanti-vår garanti innebär att om du finner kassett vara defekt vad gäller material eller utförande inom 12 månader efter inköp, så reparerar eller ersätter GAMEWORLD (enligt din önskan)kassetten utan kostnad, emot uppvisande av kvitto och bevis på inköpsdatum. (Denna garanti är begränsad till de elektroniska kretsarna och mekaniska delarna av kassetten och gäller inte normal förslitning.)





GAMEWORLD 8750 HOLLOWAY DR., LOS ANGELES, CA 90069